BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

Tämä pelihallien viimeisin Data East -yhtiön peli pursuu sydäntä tykyttäviä kauhutapahtumia - seitsemän tasoa kaikkia mahdollisia sallittuja ja sallimattomia keinoja käyttäen käytyjä taisteluja alusta loppuun.

Sinulla on tilaisuus käyttää tappelutaitojesi kaikkein hienostuneimpiakin muotoja, ja lisäapunasi ovat erikoiset Ninja-aseet.

Valtataistelusta kamppailua käyvinä vastustajinasi on neljä tähtiä heitteleviä Ninja-terroristiryhmää, joilla on käytössään monenlaisia, vaarallisia taistelutapoja. Iloasi pyrkivät parhaansa mukaan pilaamaan myös akrobaattiset naispuoliset vastapuolen edustajat sekä verenhimoiset vartiokoirat.

Kunkin tason lopuksi joudut vastakkain Ninja-Mastereiden kanssa, ennen kuin pääset jatkamaan - näiden superinhimillisten pahuuden voimia edustavien joukossa on:- tultasyöksevä Fat Man, Amour Clad -jättiläinen ja julma jättiläislohikäärme Ninja, jolla on häiritsevä tapa muuttaa itsensä kesken kaiken kokonaiseksi armeijaksi!

Siinäkö kaikki?..Ei toki! Tehtävänäsi on myös pelastaa Yhdysvaltojen presidentti noiden hurjien vihollistesi kynsistä ja lennättää hänet turvaan.

Lohikäärme Ninja, pelihallien kuumin keskustelun aihe, takaa tietokoneellesi tosihurjia toimia!

LATAUS

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli, jolla on painettua teksiä, on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista myös, että kaikki johdot on kytketty. Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa sen jälkeen näytön antamia ohjeita - PAINA ALAS NAUHURIN NÄPPÄIN PLAY. Tällöin tämä ohjelma latautuu automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64 (RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita.

LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema päälle ja aseta ohjelma levyasemaan, niin että sen otsikkopuoli on ylöspäin. Kirjoita sen jälkeen LOAD "*",8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy kuvaruutuun ja ohjelma latautuu sen jälkeen automaattisesti.

Tämä peli latautuu useassa osassa. Seuraa näytön antamia ohjeita.

SÄÄTIMET

Peliä ohjataan käyttämällä joystickiä portissa 1; yksi pelaaja.

- Hyppy
- Hyppy vasemmalle
- Hyppy oikealle
- Kävely vasemmalle
- Käveleminen oikealle
- Kyynärpääisku taakse
- Nilkkapotku
- Väistyntä

Superiskutoiminta käynnistetään pitämällä tulistuspainiketta jatkuvasti painettuna. Sen vapauttaminen aloittaa toiminnan.

- Superhyppy
- Superhyppy vasemmalle
- Superhyppy oikealle
- Takapotku (hypyn aikana (if jumping, hyppypotku vasemmalle)
- Naamaisku (hypyn aikana (if jumping, hyppypotku vasemmalle)
- Väistöisku
- Naamapotku
- Väistö tai pudotus alemmalle tasolle

Commodoren näppäimen painaminen keskeyttää pelin ja panee sen jälleen käyntiin.

PELIN KULKU

Taistele eteenpäin näytöstä näyttöön jatkuvissa kahakoissa. Pääset eteenpäin joko vasemmalle tai oikealle tasosta riippuen.

Joudut kasvotusten jättiläismäisen vihollisesi kanssa kunkin tason lopussa. Joudut tuhoamaan vihollisesti erilaisia iskuja käyttämällä.

Jos päihitetty vihollinen pudottaa aseensa, saat ne käsiisi (kahle tai puukko). Taisteluareenalta löytyy sieltä täältä myös kapseleita. Aikakapseli antaa lisäaikaa kyseisellä tasolla, ja energiakapseli lisää elinkauttasi.

Superiskutoimintoa käyttämällä voit iskeä matalaksi useita vihollisia yhdellä mutaisulla. Tämä tehoisku vaatii suurta keskittymistä, ja sitä voidaan käyttää ainoastaan paikalla seisoen ja pitämällä tulituspainiketta painettuna muutaman sekunnin ajan lataamista varten.

STATUS & TULOKSET

Näyttöruudusta näkyvät:

Pelaajan saavuttamat tulokset
Ennätystulokset
Energiataso
Jäljellä oleva elinkausi
Tason osoitin
Jäljellä oleva peliaika

Tulokset saavutetaan seuraavasti

	Pistemäärä	
Blue Ninja	75	
Lady	100	
"Big Baddie" (tason lopussa)	50	iskua kohti, 10 000+ eliminoitaessa
Ninja puukkoa käyttäen	175	
Kootut artikkelit	200	
"Big Baddie" (tason aikana)	500	

Jos energia nollaantuu — elinkausi loppuu

Jos aika nollaantuu — peli päättyy

- NEUVOJA JA VIHJEITÄ
- Opettele eri toimintatavat, niin että opit arvioimaan itsesi ja vihollisesi välillä tarvittavan etäisyyden tarkan osuman saamiseksi.
- Pidä silmällä aseilla varustettuja Ninjoja; hyödyt heidän kantamistaan artikkeleista.
- Ylimääräinen aseistus antaa sinulle laajemman pelivaran, joten varmista, että ne pysyvät hallussasi.
- Jättiläisvihollisten tuhoamiseksi tarvitaan useampi kuin yksi osuma - väistä ja hyökkää uudelleen.
- Varmista, että olet kääntyneenä oikeaan suuntaan, kun käytät superiskua, koska sinun ei ole mahdollista vaihtaa asentoasi latauksen aikana.

DRAGON NINJA

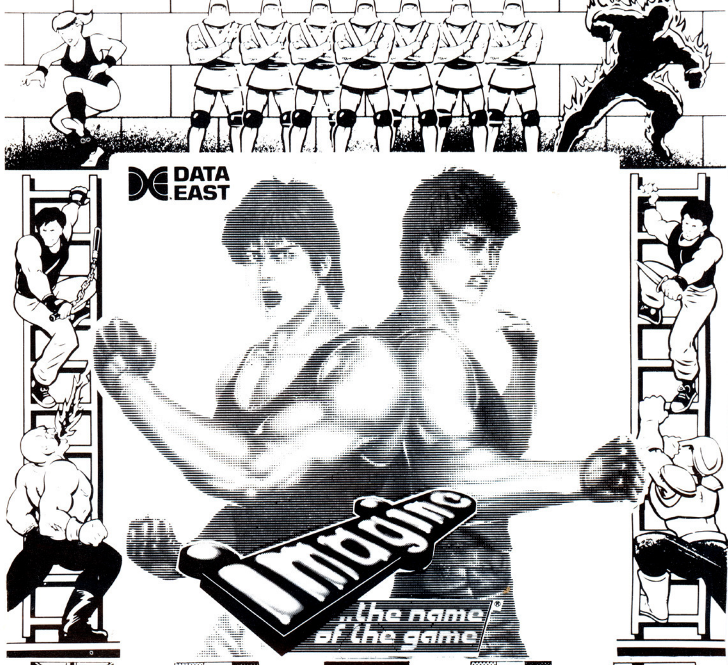
Ohjelman tunnukset, graafiset esitykset ja suunnittelutyö ovat Imagine Software Limited -yhtiön yksinoikeutta eikä niitä ole oikeutta kopioida, tallentaa, vuokrata tai esittää julkisesti missään muodossa ilman Imagine Software Limited -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Kaikki oikeudet pidätetään kautta maailman.

TEKIJÄT

Tunnukset: David Collier
Grafiikka: Stephen Wahid ja John Palmer
Musiikki: Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software

IMAGINE

COMMODORE
BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.



ENGLISH | FRANÇAIS | DEUTSCH | ITALIANO | SUOMI

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

The latest hot arcade game from Data East explodes with heart-thumping fury. Seven levels of lean, mean, fighting screens to battle through.

Use your special Martial Arts skills, Punch, Kick, Jump, Flying-kick and Super-punch; with added power in the shape of special Ninja-style weapons.

The opponents in your battle for supremacy are four types of Evil Ninja Assassins whose skills are manifold and dangerous. Also out to spoil your day are acrobatic Women Warriors.

At the end of each level you must overcome the Ninja Master in order to progress — some examples of these superhuman villains are:- A fire-breathing Fat Man, the Green and Gruesome Giant Ninja — who has a disconcerting habit of suddenly multiplying into an army!

Mission accomplished? ...not yet! Now rescue the President of The United States from the grip of these villainous warriors and fly him to safety.

Dragon Ninja, the hottest coin-op conversion around, designed to give your computer some real kicks!!

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*",8,1, (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

This game loads in a number of parts. Please follow on screen instructions.

CONTROLS

The game is controlled by joystick only in port 1, one player only.

- Jump
- Jump left
- Jump right
- Walk left
- Walk right
- Back elbow
- Ankle kick
- Duck

Leaving the fire button pressed starts the super punch. Release to action.

- Super Jump
- Super Jump left
- Super Jump right
- Back kick (if jumping, jump kick left)
- Face punch (if jumping, jump kick left)
- Duck punck
- Face kick
- Duck or drop to lower level

Commodore key to pause game and restart.

GAMEPLAY

Battle your way through screen after screen of adversaries, progressing right or left depending on the level.

You face a giant enemy at the end of each level who must be disposed of with multiple hits.

You can collect a weapon (knife) or capsules if dropped by a fallen enemy.
Time capsules give extra time for the level while energy ones replenish your life source.

The Super-punch feature allows you to knock down several adversaries with one blow. This power blow takes all you concentration and can only be implemented by standing still and holding down the fire-button for a few seconds until charged.

STATUS & SCORING

The following are displayed on screen

Player score
Hi score
Energy level
Lives remaining
Level indication
Time remaining

Scoring as follows

	Points
Blue Ninja	75
Lady	100
"Big Baddie" (end of level)	50per hit, 10,000+ per elimination
Ninja with knife	175
Objects collected	200
"Big Baddie" (during level)	500

If energy reaches zero — life lost
If time reaches zero — game over

HINTS AND TIPS

- Learn the different moves to get the correct distance between you and the enemy for an accurate hit.
- Keep a look out for Ninjas with weapons, they carry useful objects which you can pick up.
- Extra weapons extend your reach so make sure you keep hold of them.
- The giant Adversaries need more than one hit — dodge, then attack.
- Make sure you're facing the right direction when implementing the Super-punch, as you cannot move during the charging process.
- Be careful out there!

DRAGON NINJA

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to : Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding by David Collier
Graphics by Stephen Wahid and John Palmer
Music by Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

Le tout dernier jeu d'arcade de Data East est bourré d'action palpitante et vous livrez bataille sur sept écrans de combat serré et acharné.

Utilisez votre connaissance spéciale des Arts Martiaux, Coup de Poing, Coup de Pied, Saut, Coup de pied volant et Super coup de poing ainsi que la puissance supplémentaire dont vous disposez grâce aux armes spéciales de type Ninja.

Vos ennemis dans cette bataille pour la domination sont quatre types de Malfaisants Assassins Ninja aux aptitudes multiples et dangereuses.

D'acrobatiques Femmes Guerrières vont également vous donner du fil à retordre.

A la fin de chaque niveau, vous devez triompher du maitre Ninja afin de pouvoir continuer - quelques-uns de ces superhumains infâmes sont par exemple: un Gros Homme cracheur de feu, et un Horrible Ninja Vert qui possède l'étonnante habitude de se multiplier en une armée.

Mission accomplie? ... pas encore! Arrachez maintenant le Président des Etats-Unis aux griffes de ces infâmes querriers et emmenez-le par voie aérienne dans un endroit sûr.

Le Dragon Ninja est l'une des plus fantastiques conversions de jeu d'arcade actuellement disponibles, conçue pour décocher quelques coups bien réels à votre ordinateur!!

Le chargement de ce jeu s'effectue en plusieurs parties. Veuillez suivre les instructions affichées à l'écran.

CHARGEMENT

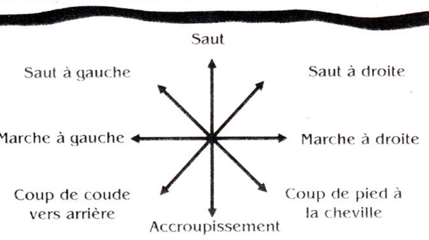
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. La Section Un se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

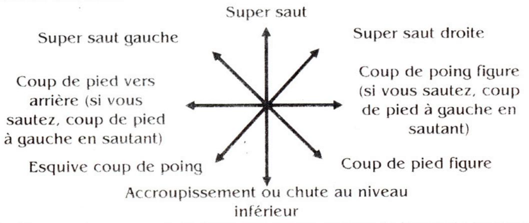
Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*",8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaitra et la Section Un se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier seulement branché au port 1 et un seul joueur.



En gardant le bouton feu enfoncé, vous débutez le super coup de poing. Relâchez pour le mettre en action.



La touche Commodore permet de faire une pause durant le jeu et de le reprendre.

LE JEU

Passez d'un écran à l'autre sans cesser de livrer bataille contre les adversaires qui s'y trouvent en progressant vers la droite ou la gauche suivant le niveau.

A la fin de chaque niveau, vous vous retrouvez face à face avec un ennemi géant dont vous devez vous débarrasser grâce à des coups multiples.

Vous pouvez collecter une arme (couteau) ou des capsules si elles sont lâchées par un ennemi au sol. Les capsules de temps accordent du temps supplémentaire pour le niveau joué tandis que les capsules d'énergie renouvellent votre source de vie.

La caractéristique Super coup de poing vous permet d'abattre plusieurs adversaires d'un seul coup. Ce puissant coup demande toute votre concentration et vous ne pouvez le décocher qu'en restant immobile et en maintenant le bouton feu enfoncé pendant quelques secondes jusqu'à ce que le chargement se soit effectué.

STATUT ET SCORE

Les indications suivantes sont affichées à l'écran.

Score du joueur
Score record
Niveau d'énergie
Vies restantes
Indication de niveau
Temps restant

Le score est établi de la façon suivante:

	Points	
Ninja Bleu	75	
Lady	100	
Grand Méchant (fin de niveau)	50	par coup, 10,000+ par élimination
Ninja avec couteau	175	
Objets collectés	200	
Grand Méchant (en cours de niveau)	500	

Si l'énergie atteint zéro — vie perdue
Si le temps atteint zéro — jeu terminé

CONSEILS UTILES

- Apprenez les différents mouvements pour obtenir la distance correcte entre vous et votre ennemi vous permettant d'asséner un coup précis.
- Repérez les Ninjas armés, ils transportent des objets utiles que vous pouvez ramasser.
- Des armes supplémentaires augmentent votre portée, essayez donc de vous en emparer.
- Les Adversaires géants doivent être touchés plusieurs fois - esquivez, puis attaquez.
- Quand vous employez le Super coup de poing, assurez-vous que vous êtes tourné dans la bonne direction car vous ne pouvez bouger durant le processus de chargement.
- Et surtout soyez prudent!

LE DRAGON NINJA

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de David Collier
Graphique de Stephen Wahid et John Palmer
Musique de Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

Hier kommt der neueste Knaller von Data East. Kämpfen Sie sich durch die sieben Wahnsinns-Spielstufen.

Sie brauchen Ihre gesamte kämpferische Geschicklichkeit. Zerschmettern Sie Ihre Gegner mit Schlägen, Tritten, Sprüngen, und den gefährlichen Super-Schlägen. Falls das nicht ausreicht, steht Ihnen zusätzlich die spezielle Bewaffnung eines Ninjas zur Verfügung.

Ihre Gegner in dem Kampf um die Herrschaft sind vier Arten Ninja-Mördern, die viele gefährliche Kampfarten beherrschen. Außerdem trachten Ihnen noch akrobatische weibliche Kämpfer nach dem Leben.

Zum Abschluß einer jeden Spielstufe müssen Sie einen Meister der Ninjas bezwingen — das sind beispielsweise ein feuerspeiender Fettwanst, und der grüne, grauenhafte Ninja — der die unheimliche Begabung hat, sich plötzlich zu einer ganzen Armee zu vervielfachen!

Mission erfüllt? ... noch nicht! Jetzt müssen Sie den Präsidenten der Vereinigten Staaten aus den Klauen dieser bösartigen Krieger befreien und ihn in Sicherheit bringen.

Dragon Ninja, die heißeste Umsetzung eines Automatenspiels, gibt Ihrem Computer den richtigen Kick!!

LADEANWEISUNGEN

KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung 'PRESS PLAY ON TAPE' (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.

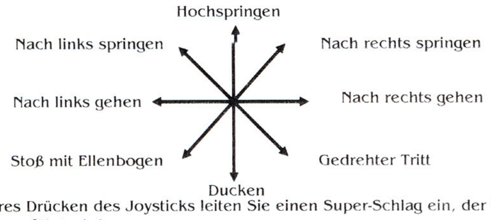
DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "*",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.

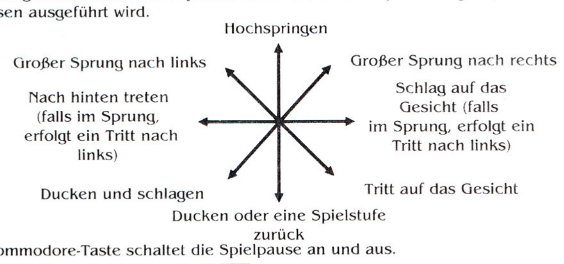
Beachten Sie bitte, daß das Spiel in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Bildschirmhinweise.

STEUERUNG

Dieses Spiel ist für einen Spieler ausgelegt. Die Steuerung erfolgt über einen Joystick in Port 1.



Durch längeres Drücken des Joysticks leiten Sie einen Super-Schlag ein, der beim Loslassen ausgeführt wird.



Die Commodore-Taste schaltet die Spielpause an und aus.

SPIELABLAUF

Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei, der Sie über mehrere Bildschirme voller Angreifer führt. Abhängig von der jeweiligen Spielstufe müssen Sie nach links oder rechts weiter vordringen.

Am Ende jeder Spielstufe steht Ihnen ein äußerst gefährlicher Gegner gegenüber, der erst nach mehreren Treffern zu vernichten ist.

Sie können zusätzlich die Waffen (Messer) aufnehmen, und Kapseln die die besiegten Gegner fallen lassen.

Die Zeit-Kapseln geben Ihnen etwas mehr Zeit für die jeweilige Spielstufe, während die Energie-Kapseln für neue Kraft sorgen.

Mit einem Super-Schlag können Sie mehrere Angreifer gleichzeitig niederstrecken, doch müssen Sie sich voll auf diesen Schlag konzentrieren. Dazu müssen Sie stillstehen und den Feuerknopf für einige Sekunden gedrückt halten, bis Sie die nötige Kraft erreichen und den Schlag durch Loslassen des Feuerknopfes ausführen.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm finden Sie folgende Anzeigen:

Ihre Punktezahl
Die bisher höchste Punktezahl
Ihre Kraftreserve
Verbleibende Leben
Spielstufe
Verbleibende Zeit

Ereignis	Punkte	
Blauer Ninja	75	
Weibliche Ninja	100	
'Big Baddy' (am Rundenende)	50	pro Treffer, 10.000 Punkte beim Sieg
Ninja mit Messer	175	
Objekt aufnehmen	200	
'Bid Baddy' (im Spiel)	500	

Sie verlieren ein Leben, sobald Ihre Energiereserven verbraucht sind.
Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Zeit abgelaufen ist.

TIPS UND TRICKS

- Üben Sie die verschiedenen Bewegungen, damit Sie die richtige Distanz zwischen Ihnen und den Angreifern zum genauen plazieren der Schläge halten können.
- Achten Sie auf bewaffnete Ninjas. Diese tragen nützliche Gegenstände bei sich, die Sie an sich nehmen können.
- Zusätzliche Waffen erhöhen Ihre Reichweite — verlieren Sie sie nicht.
- Zum Bezwingen der sehr gefährlichen Angreifer müssen Sie mehrere Treffer plazieren — umgehen Sie den Gegner und schlagen Sie dann zu.
- Achten Sie bei der Vorbereitung zu einem Super-Schlag auf die richtige Richtung, denn während des Kräftesammelns können Sie sich nicht bewegen.
- Seien Sie vorsichtig da draußen!

DRAGON NINJA

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmierung: David Collier
Grafiken: Stephen Wahid und John Palmer
Musik: Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Anleitung: AGC
©1988 Imagine Software

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA T.M.

Presentiamo 'Dragon Ninja', il nuovo fantastico gioco elettronico di Data East: sette livelli di acerrimo combattimento su schermo, in una furia prorompente da batticuore.

Usate le vostre abilità speciali di arti marziali: pugni, calci, salti, calci volanti e super-pugni, con l'ausilio di armi speciali stile Ninja per una potenza maggiore.

Avversari della vostra battaglia per la supremazia sono quattro tipi di malvagi assassini Ninja dalle abilità molteplici e pericolose. E, come se non bastasse, dovrete far fronte ad acrobatiche donne guerriere.

Per poter continuare il gioco, alla fine di ogni livello dovrete eliminare i Maestri Ninja, ognuno dotato di poteri sovrannaturali, che si rivelano in sembianze diverse: un grassone sputafuoco, e il verde e orripilante Ninja, che ha la sconcertante abitudine di moltiplicarsi improvvisamente in un esercito!

Missione compiuta? ...non ancora! Ora dovrete liberare il presidente degli Stati Uniti dalle grinfie di questi infami guerrieri, per portarlo in un luogo sicuro.

Dragon Ninja, la versione per microcomputer del più entusiasmante gioco elettronico che ci sia, darà 'vitalità e azione' al vostro computer.

Il gioco si carica in diverse parti. Siete pregati di seguire le istruzioni sullo schermo.

CARICAMENTO

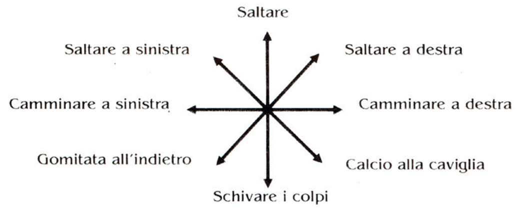
Posizionate la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto ed assicuratevi che sia riavvolta fino all'inizio. Accertatevi che tutti i fili di collegamento siano inseriti. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Seguite l'istruzione su schermo - PRESS PLAY ON TAPE (PREMERE IL TASTO PLAY SULLA CASSETTA). Questo programma si caricherà poi automaticamente. Per il caricamento sul C128 scrivete GO 64 (RETURN), poi seguite le istruzioni per il C64.

DISCO

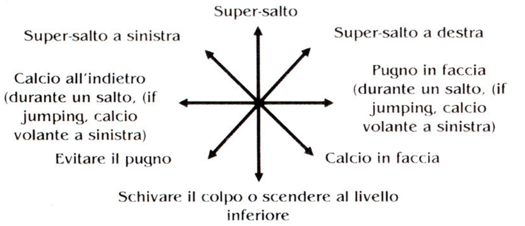
Selezionate la modalità 64. Accendete l'unità disco, inserite il programma nell'unità disco con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD"*",8,1 (RETURN); lo schermo di introduzione apparirà ed il programma si caricherà automaticamente.

CONTROLLI

Il gioco è controllato soltanto dal joystick nella porta 1, e viene giocato da un giocatore.



Tenete premuto il pulsante di 'Fire' (tiro) per dare inizio al super-pugno. Rilasciatelo per eseguirlo.



Usare il tasto Commodore per fermare il gioco e ricominciarlo.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Avanzate, schermo dopo schermo, in un continuo combattimento contro gli avversari, cominciando da destra o da sinistra, a seconda dei livelli. Dovrete usare colpi multipli per sbarazzarvi del gigante nemico che appare alla fine di ogni livello.

Potete collezionare armi extra (coltello), o capsule se vengono lasciate cadere dall' esercito nemico si tratta di capsule di tempo, che danno più tempo a disposizione nel livello in cui vi trovate o capsule di energia, che alimentano la fonte di vita. Il Super-pugno vi permette di stendere diversi avversari con un solo colpo; tuttavia, data la concentrazione richiesta per la sua esecuzione, sarà necessario rimanere fermi in posizione e tenere premuto il pulsante di fire per alcuni secondi al fine di recuperare l'energia.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Verranno mostrati sullo schermo:

Punteggio del giocatore
Punteggio più alto
Livello dell'energia
Numero di vite a disposizione
Indicazione del livello
Tempo a disposizione

Elenco dei punteggi:

	Punti	
Ninja blu	75	
Signora	100	
'Gigante malvagio' (alla fine del livello)	50	per un colpo, 10.000+ per la sua eliminazione
Ninja armato di coltello	175	
Oggetti collezionati	200	
'Gigante malvagio' (durante il livello)	500	

Se l'energia raggiunge lo zero — si perde una vita
Se il tempo raggiunge lo zero — il gioco è finito

Suggerimenti e consigli

Per colpire il nemico con accuratezza, imparate le diverse mosse in modo da trovare la distanza corretta fra voi e il nemico

Tenete d'occhio i Ninja armati, che portano con sè oggetti utili che potrete raccogliere.

Occorrerà più di un colpo per eliminare gli avversari giganti - prima evitateli, poi attaccate.

Assicuratevi di essere rivolti nella direzione giusta quando eseguite il super-pugno, dato che non è possibile muoversi durante il recupero di energia.

State bene in guardia!

CREDITI

Programmazione di David Collier
Grafici di Stephen Wahid e John Palmer
Musica di Jonathan Dunn
©1988 Imagine Software